Mensile - Anno VI - N. 57

£ 4700

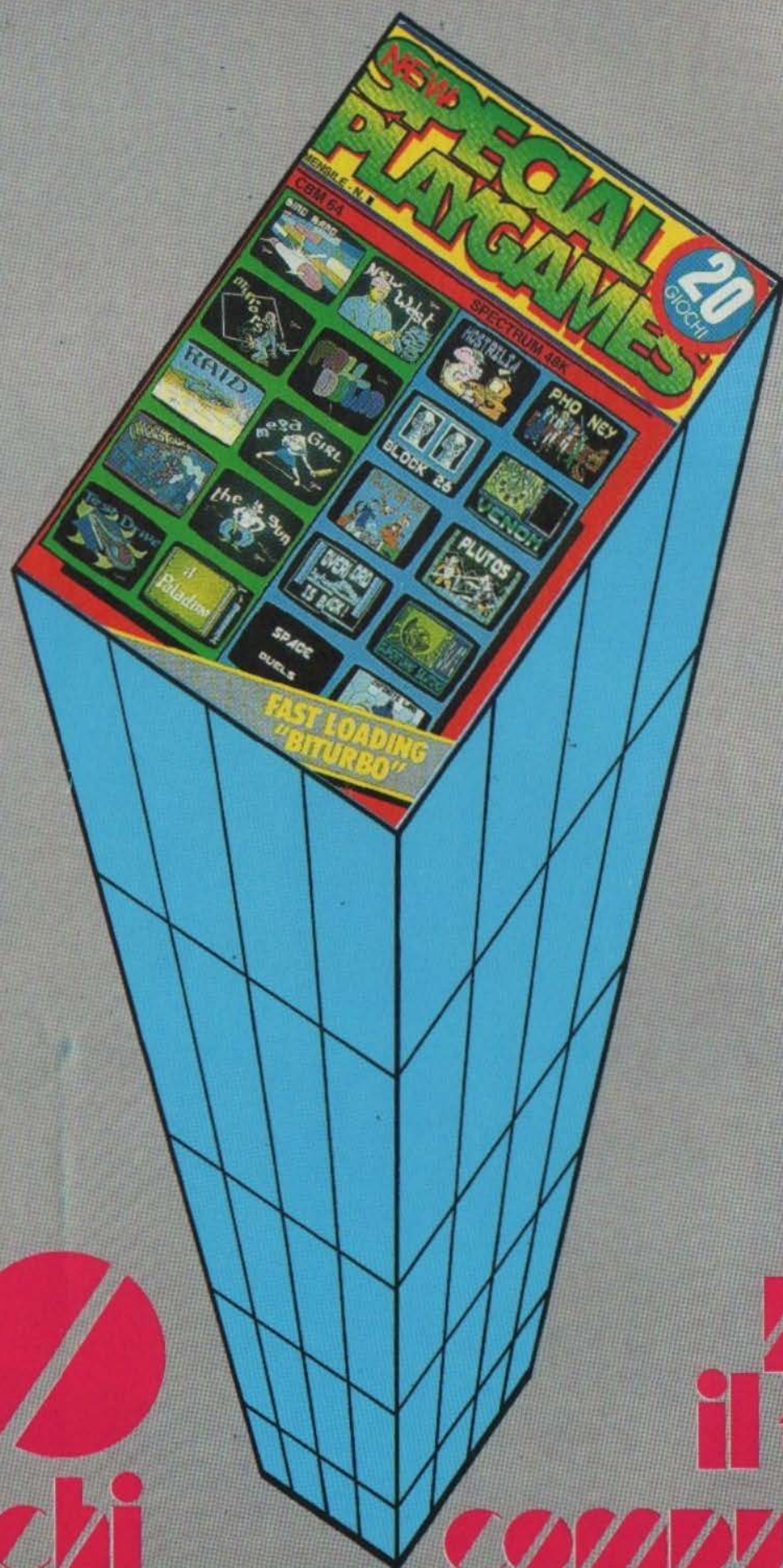
CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 HIGH DANGER
2 SELECTION
3 BICI
4 PIANI CALDI
5 RIM BALL
6 DRONI
7 ESCALATION
8 TRUE CAOS
9 PALLAVOLO
10 POLITICIAN
11 SWIFT
12 MELE
13 INCUBI
14 QUEQUE
15 WIZ
16 CIRCUITS
17 TAIPEI
18 HAUNTED HOUSE
19 ROOL
20 TACTIC
21 IL GIUSTIZIERE
22 FRUTTA
23 MANIAC
24 WASH
25 ONE WHEEL
26 PILOTS
27 PING TRONIK
28 BOUNTY KILLER
29 MATRIX
30 ULTRA DARTS

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA
NEW SPECIAL PLAYGAMES
20 GIOCHI
CBM 64
SPECTRUM 48K
FAST LOADING "BITURBO"
CBM
SPECTRUM
20 giochi
per il tuo computer

TRA GALASSIE PERDUTE

Non vi chiediamo di partecipare come astronauti al programma della Nasa che prevede di mandare nei cieli una decina di Superman europei. No, cari lettori, noi di Hit Parade vi proponiamo soltanto di lasciare correre la fantasia e di giocare un po' con noi a qualche gioco in cui l'unico limite è la vostra immaginazione. Infatti sulla cassetta, zeppa di novità gustosissime, e sulla rivista troverete molti giochi in cui lo scenario sono le galassie lontane, fatte di asteroidi pericolosi e di alieni schifosi da distruggere con il vostro potentissimo cannone laser. E allora, basta ciance e mano ai joystick!

20-2-92

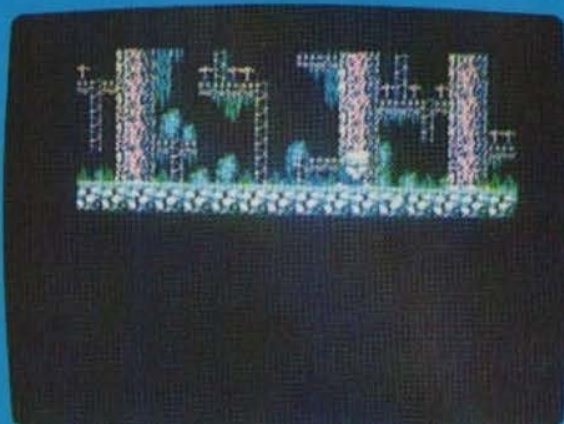
HIT PARADE N. 57 - Periodico Mensile - Giugno 1991 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70%
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

HIGH DANGER

È passato molto tempo da quando gli alieni hanno tentato prima, e sono quasi riusciti poi, nel loro tentativo di attaccare la Terra e ridurre il genere umano in loro schiavitù. Nel frattempo sono state fatte numerose ricerche e molti uomini hanno dato la loro vita in questa importante missione, ma finalmente si è riusciti a raggiungere la base sul pianeta "Workplane" dove ha sede il comando operativo alieno. A questo punto è stato deciso che un solo uomo fosse in grado di introdursi nella base e distruggere definitivamente i comandanti avversi alla Terra: il capitano Drake. Tu sei quindi il prescelto e usando oltre al tuo "super-pugno", anche detonatori elettronici, un fucile a raggi laser e uno scooter antigravità che troverai abbandonati da qualche parte, dovrai mettercela tutta per portare a termine la tua missione. Dovrai quindi soprattutto combattere strenuamente contro gli androidi lasciati a custodia dell'intera base e stare attento ai numerosi trabocchetti seminati un po' ovunque.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP pausa sì/no
Q fine gioco

SELECTION

Sei finalmente atterrato sul pianeta dove risiedono gli alieni che hanno deciso di attaccare la terra. Il raggiungere questo posto desolato, e soprattutto lo scoprirlo, non è stata cosa da poco, ma la tua esperienza di esploratore interstellare ti è stata veramente utile per arrivare a questo punto. Se pensi poi che il peggio sia passato, sei proprio in torto. Ora il tuo scopo è di raggiungere la postazione di comando degli alieni e distruggerla, in modo che per un mucchio di tempo non si possa neanche parlare di attaccare la Terra. Non sarà certo semplice arrivare dove ti sei prefissato, tuttavia se sarai accorto e ti guarderai bene intorno, potrai usare oltre al tuo "super-pugno" anche detonatori elettronici, un fucile a raggi laser e uno scooter antigravità che troverai abbandonati da qualche parte. Ma dovrai soprattutto combattere strenuamente contro gli androidi lasciati a custodia dell'intera base dove sei giunto e stare attento ai numerosi trabocchetti seminati un po' ovunque.

JOYSTICK PORTA 2

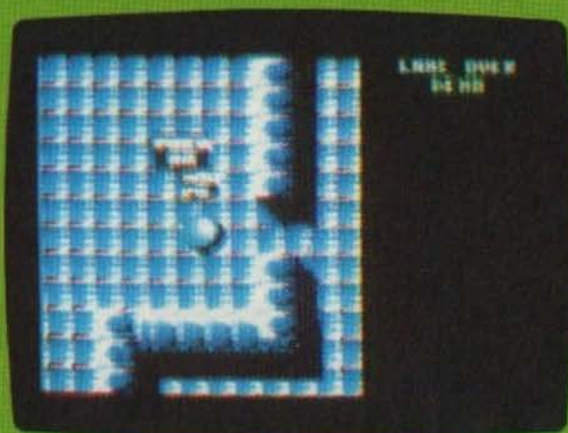
RUN/STOP pausa sì/no
Q fine gioco

BICI

Il protagonista del nostro gioco è Luigi, un vero amante del mare. Purtroppo il nostro amico vive lontano dalla spiaggia e per raggiungerla deve percorrere ogni giorno un percorso veramente lungo. Non sarebbe pesante per lui, patito dell'acqua salmastra, se non fosse che la strada è infestata da creature e oggetti ostili: palle volanti, lumache, rane, api... Per risolvere il problema, l'ingegnoso Luigi ha inventato una bicicletta dotata di cannone annienta-nemici e di potenti molle che gli consentono di fare grandi balzi. Ovviamente anche in questo modo le cose non sono così semplici, perchè per raggiungere la sabbia, Luigi dovrà sfoderare tutta la sua abilità nel distruggere o evitare gli avversari. Una volta completato il percorso Luigi intraprenderà un nuovo incredibile viaggio nel quale dovrà affrontare creature sempre più temibili.

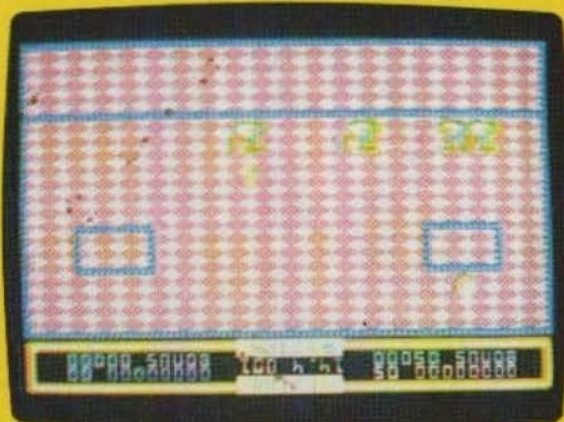
JOYSTICK PORTA 2

F1	velocità
F3	numero vite
F5	livello difficoltà
F7	volume
FUOCO	inizio gioco

PIANI CALDI

Destrezza e prontezza di riflessi sono i requisiti necessari per portare a termine questo gioco. Guida la tua sfera metallica in 10 differenti aree. Ogni area ha un punto di partenza e uno di arrivo: il goal. Sembra facile ma ogni superficie ha una diversa difficoltà e richiede uno stile diverso di gioco: dovrete percorrere una determinata strada o seguire la direzione di alcune frecce, gettandovi poi nel buio, altre volte potrete usare dei teletrasportatori o degli ascensori oppure saltare di piattaforma in piattaforma, ma sempre il vostro maggior nemico sarà il tempo. Raccogliete sempre chiavi e amuleti che possono esservi utili o i punti di domanda che nascondono delle sorprese o persino una extra velocità, ma evitate i teschi. Ricordate che il tempo non utilizzato per uno schema verrà sommato a quello del livello successivo, scegliete quindi con strategia il campo dove giocare.

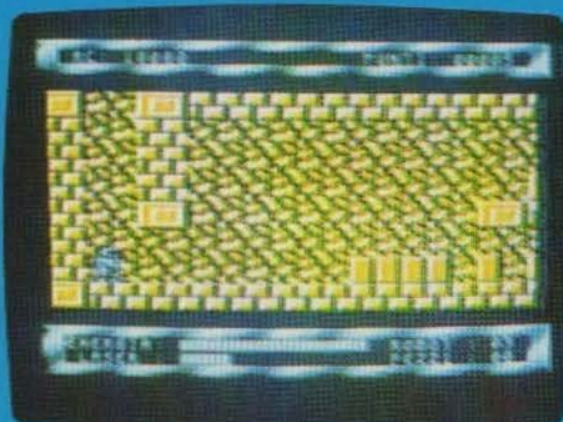
JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa sì/no
SPAZIO/FUOCO	inizio gioco
TASTI	scelta area
NUMERICI	scelta piani
F7	

RIM BALL

Ecco a voi un gioco molto divertente che potrete fare da soli o in coppia con un vostro amico. Dovete muovere una palla rimbalzante con la quale colpire e quindi eliminare alcuni oggetti posti sullo schermo, nel frattempo dovrete anche raccogliere le letterine bonus che appariranno di tanto in tanto. Detto in questo modo sembra abbastanza semplice, una palla che rimbalza e delle cose da colpire, ma vi accorgerete che gli ostacoli al rimbalzo della vostra palla sono molti e che non sempre è così facile farla andare dove volete voi. Infatti con l'avanzare dei livelli di gioco, gli ostacoli che incontrerete saranno sempre maggiori, non ultimo il tempo: un orologio scandisce infatti inesorabilmente il suo trascorrere e se non sarete riusciti nel limite stabilito a distruggere tutti gli oggetti sarete eliminati.

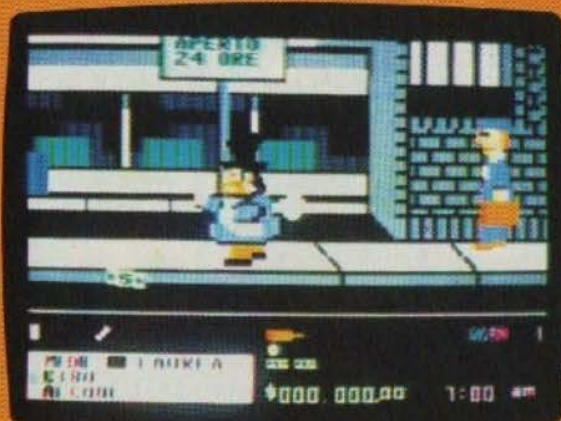
JOYSTICK PORTA 1/2

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F7	editor gioco
FUOCO	inizio gioco
RUN/STOP	fine gioco
CBM	pausa sì/no

DRONI

Golem, il mega-computer di controllo dell'intera attività trinologica terrestre è stato infettato da un virus informatico che sta proliferando e diffondendosi a tutti i livelli dei suoi circuiti elettronici. Il sistema automatico di difesa prevede il lancio di un sofisticato robot miniaturizzato controllabile dall'esterno capace di scovare in ogni singolo byte la presenza dell'infernale parassita e di distruggerlo con potenti raggi laser. Introdottosi nel circuito primario, Droni inizia così la sua estenuante ricerca e mentre dovrà affrontare e distruggere i mortali nemici, dovrà raccogliere strada facendo le celle di energia necessarie al suo sostentamento vitale e alla ricarica delle armi. Ma attento, evita accuratamente i buchi di potenziale e i circuiti elettronici a fondo cieco, poichè significheranno morte certa.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

ESCALATION

Disperato e povero in canna ti aggiri nella metropoli di New York in cerca di una fortuna che potrai trovare grazie al tuo intuito e alla tua abilità. Potrai vivere di accattonaggio rubando al supermarket bottiglie da rivendere rabbonendo il cane da guardia con qualche osso, oppure migliorarti andando alle scuole della zona est e lavorando nella più proficua zona ovest. Alla fine, conseguita la laurea potrai perfino arricchirti con lavori ben pagati e investendo denaro in azioni immobiliari. I tuoi nemici saranno i ladri pronti a rubarti il contante, il poliziotto, se il tuo aspetto sarà poco dignitoso, ma soprattutto l'agente delle tasse pronto a ridurti sul lastrico in men che non si dica. Ricordati che potrai trovare lavoro solo se ti sarai fatto la barba e ti sarai accorciato i capelli.

JOYSTICK PORTA 1

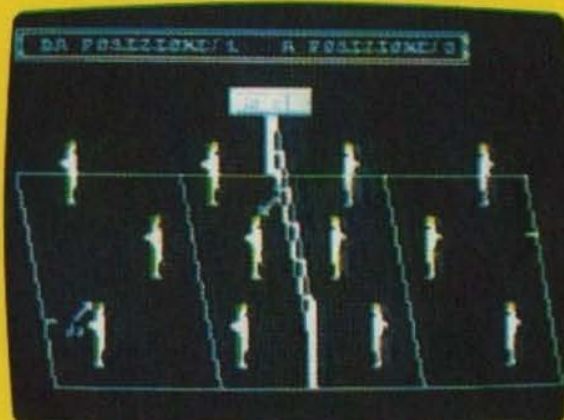
N inizio gioco

TRUE CAOS

Trovare una via di uscita dal settore nel quale vieni trattenuto per mezzo di un sistema di forze bilanciate è veramente una cosa difficilissima, un "caos". Fortunatamente sei riuscito ad appropriarti di una navetta di protezione e di un nutrito rifornimento di armi, ma raggiungere la fine del tuo tragitto sarà ugualmente assai complicato. Robot vigilanti pattugliano costantemente i corridoi e sparano automaticamente a tutto ciò che si muove. Come se non bastasse ogni tanto si aprono delle ferritoie nel pavimento da dove vengono sparati missili che danneggiano a poco a poco la tua navetta, cosicchè il tempo a tua disposizione non è infinito, perchè se non riuscirai ad arrivare in fondo con sufficiente protezione verrai distrutto. Ma quando sarai quasi certo di averla scampata, ecco che uno strano demone apparirà all'orizzonte e riuscire ad averla vinta sarà quasi impossibile.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

PALLAVOLO

Dopo un lungo anno di selezione le migliori squadre di pallavolo si sono date appuntamento alla finalissima per il campionato del mondo. I migliori atleti dotati delle migliori schiacciate e delle più potenti gambe stanno infatti per disputarsi l'ambito trofeo di platino. Tu farai parte di una di queste squadre agguerrite e giocando contro il tuo CBM-64 o contro alcuni tuoi amici potrai contribuire al successo o alla sconfitta della tua formazione. Le regole del gioco sono quelle ben conosciute della pallavolo e la maggiore difficoltà sarà per te quella di spostare il tuo uomo sul campo e colpire con precisione la palla. È consigliabile, prima di giocare, un breve allenamento per esercitare l'occhio alla posizione corretta da tenere in campo.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO per lanciare

POLITICIAN

Ecco un divertente gioco di puzzle dove potrai mettere alla prova la tua abilità di fisionomista. Si tratterà infatti di ricomporre su una apposita tavolozza il volto del personaggio politico proposto muovendo abilmente le varie tessere che potrai estrarre in alto a sinistra usando la joystick. Troverai spesso anche delle tavolette estranee, alcune delle quali anche pericolose, che potrai però espellere dalla tavola attraverso una delle quattro porte mobili. Ricorda inoltre che se sposterai una tessera questa si muoverà finchè non troverà un ostacolo (parete o altre tessere) contro cui fermarsi.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

SWIFT

Ormai l'estate sta avvicinandosi a passi rapidi e molti di voi già pensano alle partite a tennis che potranno fare con gli amici. Ma, purtroppo, per tanti, il tempo trascorso d'inverno in casa non avrà certo giovato alla vostra forma fisica e i vostri riflessi avranno subito un grande calo. Eccovi quindi per riallenarvi uno strano ma divertente ed appassionante gioco. Avrete a disposizione una strana racchetta con la quale far rimbalzare una pallina contro un muro composto da mattoncini che spariscono ogni volta che sono urtati. Inoltre sullo schermo ci sono delle barriere che fanno passare la vostra pallina in un senso ma non nell'altro. Dovrete quindi essere costantemente attenti per non fare in modo che la pallina superi la racchetta e venga così eliminata. Le prime volte la velocità del gioco vi troverà impreparati, ma con l'allenamento i vostri riflessi si acuiranno e rimarrete strabiliati di cosa saprete fare.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

MELE

Goffredo, dopo essere stato disoccupato per parecchio tempo, ha finalmente trovato un'occupazione, anche se un po' stravagante. Il suo compito consiste nel far piazza pulita delle mele disseminate in 5 diverse schermate, ognuna delle quali rappresenta un quartiere del paese. Goffredo si muove per tutto lo schermo saltando da un isolato all'altro, ma i suoi dispettosi amici, come se volessero che lui sia licenziato, cercano di fare di tutto per nuocergli. Dovrete quindi difendervi da un numero variabile di nemici prima che riescano nel loro intento; per sbarazzarvi di loro dovrete prendere la moneta con raffigurata una 'P' e acchiapparli prima che il potere magico svanisca. Ovviamente scoprirete giocando che non è semplice muoversi da un piano all'altro, potrete però darvi più o meno slancio per saltare e soprattutto frenare le cadute da grandi altezze (in entrambi i casi premendo fuoco). Buona fortuna, amico!

JOYSTICK PORTA 2

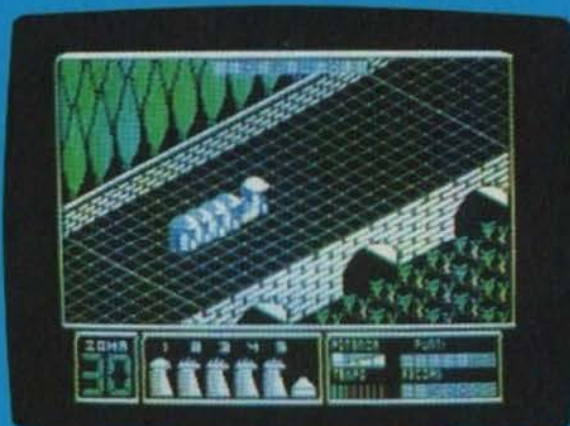
FUOCO	inizio gioco
FUOCO + ALTO	salta più alto
RESTORE	fine gioco

INCUBI

Tutti i ricordi ancestrali e le paure che giacciono negli angoli più remoti della nostra mente e che si trovano descritti nelle antiche storie e leggende ritornano a galla durante il sonno nei nostri sogni. Il protagonista della nostra avventura dovrà riuscire a sconfiggere le terrificanti creature dei suoi via via più terrificanti sogni e raggiungere sano il momento del risveglio, tenendo presente che il superamento di ogni scena corrisponde a 6 minuti di sonno. Dovrà raccogliere oggetti quali l'acqua santa, che elimina mostri come meduse, teschi, ragni, vampiri, dei, fantasmi; l'orologio che rallenta il movimento dei suoi nemici; la croce che fa scappare i non morti come zombi, lupi mannari; il revolver e i proiettili, se ne trova due raddoppia la sua portata di fuoco, infatti non tutte le creature vengono uccise con un solo colpo. Se poi sarà fortunato troverà anche la pistola e i proiettili d'argento che uccidono all'istante i non morti. Le armi in suo possesso vengono mostrate nell'inventario, dove si sistemano a mano a mano che vengono raccolte sempre a sinistra, e può usare quelle più a destra. Potrà trovare altri oggetti utili come le ali, che aumentano la portata del salto, calici che diminuiscono lo stato di sogno o trasportatori per muoversi facilmente in una scena. Riuscirà ad arrivare al mattino?

JOYSTICK PORTA 2

JOYSTICK GIÙ	ruota inventar.
FUOCO	usa oggetti

QUEQUE

Gli argoniani sono arrivati dallo spazio profondo con le loro mega-astronavi e hanno invaso la Terra. Tu sei stato incaricato di fermare la loro avanzata e distruggere la loro fortezza chiamata "Zona Zero". Hai ben 5 robot sotto il tuo comando e il lasertron, un'arma incredibilmente perfetta e sofisticata che deve essere portata fino alla "Zona Zero" per distruggerla prima che gli argoniani riescano a dominare tutto il pianeta. Per riuscire nella tua missione devi spingere il lasertron usando i robot lungo un tragitto infestato da nemici di ogni genere e spezzettato in ben trenta settori, uno più pericoloso dell'altro. Allenati ad utilizzare i tuoi aiutanti-robot per abbattere gli alieni e a spianare la strada al lasertron che deve senza indugio e tassativamente raggiungere la "Zona Zero" per poter porre fine alle ostilità. Ricordati che il destino della Terra è posto nelle tue mani.

JOYSTICK PORTA 1/2

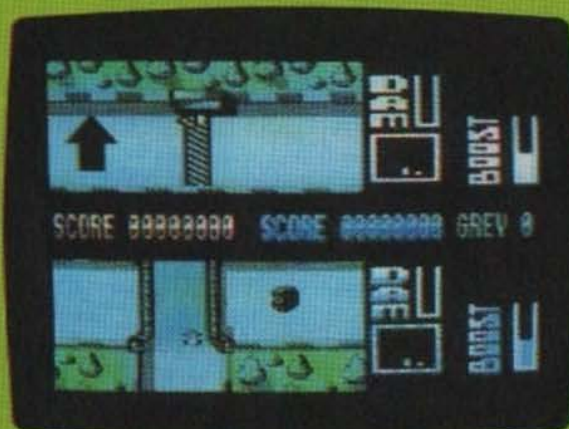
SPAZIO	spara
1	tastiera
2	joystick
3	informazioni
4	demo
5	inizio gioco
I	accelera
Q	decelera
O	sinistra
P	destra
H	pausa sì
L	pausa no
A+G	fine gioco

WIZ

Dopo l'avvento del Signore tenebroso seguirono tre secoli di caos totale in cui i pochi superstiti delle quattro razze vennero per la maggior parte fatti schiavi al servizio delle creature del male. Ma nella fortezza di Palinor la segreta setta dei druidi ha finalmente escogitato un modo per riportare le cose sulla giusta vita. Con una arcana cerimonia il mago Wiz verrà teletrasportato indietro nel tempo, nei giorni che precedettero la grande catastrofe. Qui egli incontrerà l'orda delle malvage creature del Signore oscuro nel momento in cui stavano preparando il suo arrivo. Fidando solo nelle sue forze magiche e attingendo l'energia dell'acqua, del fuoco e dell'aria dagli altari druidici a lui noti, Wiz dovrà aprirsi la strada fin nelle viscere della Terra per affrontare il malvagio Signore nel momento del suo arrivo dal portale nero, per ricacciarlo indietro e salvare così il mondo. Wiz potrà disporre di arcane magie tra cui l'evocazione di un potente Golem distruttore e della facoltà di diventare invisibile.

JOYSTICK PORTA 1

;	su
Z	sinistra
F3	seleziona magie
/	giù
X	destra
—	invisibilità

CIRCUITS

Correre un campionato di kart può sembrare un gioco da ragazzi, tuttavia già dai primi momenti, seduto sul tuo rombante mezzo, ti accorgi che le cose non sono poi così facili. I tuoi agguerriti avversari ti guardano malevolmente assaporando il momento in cui si troveranno a contendere con te le traiettorie migliori per evitare gli urti reciproci o i disastrosi fuori-pista capaci di disintegrare il tuo mezzo. Come loro tu sai che ogni errore potrà essere fatale, ma sai bene che la speranza di vincere è legata alla possibilità di raccogliere prima degli altri gli oggetti disseminati sul percorso e che ti permetteranno di migliorare via via, le prestazioni del tuo mezzo. All'inizio potrai scegliere il sistema di guida a te più congeniale, e poichè questo sarà determinante, è consigliabile una fase preliminare di addestramento ai comandi.

JOYSTICK PORTA 1
giocatore 1

JOYSTICK PORTA 2
giocatore 2

BUCK ROGERS in the 25th CENTURY

Il primo problema che questo bel gioco della SSI presenta è quello della propria installazione su tre floppy, ma insistendo un po' non è un problema insormontabile. Ricordate inoltre di formattare un floppy per memorizzare le partite. La parte pre-generata è esauriente e quindi consigliata ai principianti: se dopo averla vista i personaggi non vi soddisfano, potete provare a crearverli da soli. Attenzione anche al livello di difficoltà: non cedete alla tentazione di restare al livello Principianti, poiché in questo caso il gioco è davvero troppo facile. Il livello Cadetti è ottimo per cominciare, ma una volta che ci si impratichisce del gioco anch'esso è troppo facile.

Quando i nomi dei personaggi diventano viola, significa che potete salire di un livello; questo purtroppo è possibile solo a bordo di una nave spaziale, ma se avrete fortuna i vostri personaggi potranno cambiare livello dopo aver salvata la base terrestre.

All'inizio del gioco è difficile evitare uno o due scontri sul tetto, ma la vostra squadra è in grado di vincere facilmente, e soprattutto di guadagnarsi un bel bottino. Cercate di suddividerlo nel modo migliore: date ai

guerrieri migliori le pistole laser (che causano un danno 1-8 invece che 1-4) e le tute intelligenti (che portano a +2 il fattore corazzatura) prima che se le prendano gli altri.

Una volta all'interno del complesso, dirigetevi a est per raggiungere la sala di controllo. Dopo un violento scontro (attenzione alle

forze RAM alle vostre spalle), il tecnico getterà una granata nel tentativo di distruggere i controlli dei missili. Incaricate il personaggio con più punti di balzare sulla granata per proteggere i controlli: riuscirà a sopravvivere, e tutte le sue ferite guariranno. Una volta sulla stazione spaziale, servitevi delle sue attrezzature: il bar può essere un'ottima fonte di informazioni e pettegolezzi, e gli infermieri cureranno tutte le ferite subite dalla vostra squadra. Andate al negozio a rifornirvi di armi, corazze e munizioni: questo è il momento giusto per vendere tutte le armi e le corazze in più di cui la squadra è entrata in possesso durante gli scontri precedenti. Usate saggiamente il denaro prima di mettervi in contatto con il quartier genera-

le per chiedere ordini e uno shuttle per l'esplorazione.
Mentre perlustrate i relitti, recatevi subito all'astronave abbandonata. Se lo desiderate fatevene una mappa, o almeno tenete nota dei piani esplorati per evitare ripetizioni e scontri inutili. Gli avversari a bordo di questa nave sono molto più tenaci di quelli che avete incontrato sulla Terra. Memorizzate tutte le annotazioni del libro di bordo, perché saranno d'importanza vitale per concludere questa parte.
Dopo il primo scontro con i Genies, ad alcuni dei vostri personaggi verranno delle irri-

tazioni cutanee. Evitate che i Genies contagino troppi membri della vostra squadra, ma non lasciatevi prendere dal panico - anche se alcuni dei vostri cadranno in coma! Minimizzate i rischi mantenendo la massima distanza possibile tra la squadra e le creature.
Per aiutare i personaggi in coma, cercate di individuare l'infermeria: vi possiamo rivelare che è al livello 6, quindi usate le scale e i condotti d'aerazione per raggiungerla in fretta. Una volta che l'avete trovata, chiedete l'intervento dei chirurghi robot e immettete il numero - ma NON quello del medico: i robot sanno che è morto. Usate invece un numero che troverete in un'annotazione sul libro di bordo del primo piano. ●

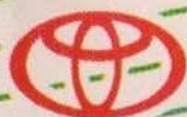
UR-QUAN HIERARCHY
Autonomou
Fighters
UR-QUAN
DREADNO
STAR CONTROL
ACCOLADE
UR-QUAN HIERARCHY
ILWRATH AVENGER
(uncloaking to attack)
Sensory Cluste
Hellfire Spout
Poor Tactic
Positioning
VUX INTRUDER

Tanto per cambiare, una lotta interstellare tra il bene e il male... e la posta in gioco è la Terra! Il gioco si basa su una serie di duelli tra le astronavi avversarie; ogni fazione in campo dispone di un massimo di sette diverse astronavi, e l'obiettivo finale è di distruggerle tutte. Semplice, no? Be', è semplice se si sceglie di giocare con l'opzione avventura, ma se si sceglie l'opzione strategica il gioco cambia completamente.

L'obiettivo finale resta lo stesso, però si possono colonizzare pianeti, costruire nuove astronavi, fortificare e minare diverse zone del sistema spaziale e fare un sacco di soldi sfruttando i vari pianeti. Tutto ciò ricorda molto **Supremacy** della Virgin: stessa immagine dello spazio e stesse piccole animazioni all'angolo dello schermo. Ogni astronave è equipaggiata di un'arma particolare (dal semplice laser al megalanciafiamme) e dispone a secondo dei casi di schermi mimetici, di teletrasporto o di missili intelligenti, una dispone addirittura di una squadriglia d'intercettori. I controlli sono semplici: sinistra e destra per far ruotare la nave, avanti per accelerare, fuoco per le armi e indietro per la dotazione speciale della nave.

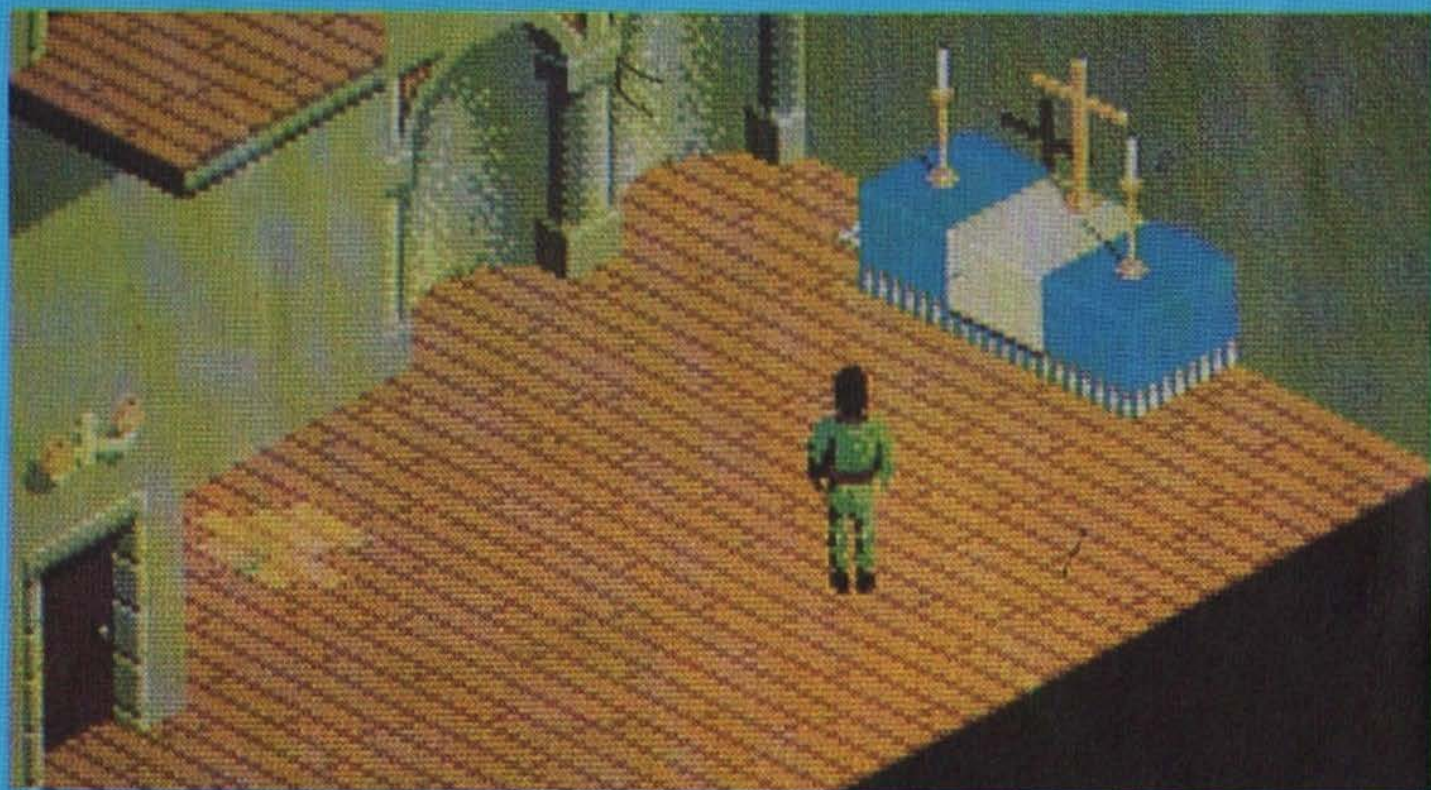
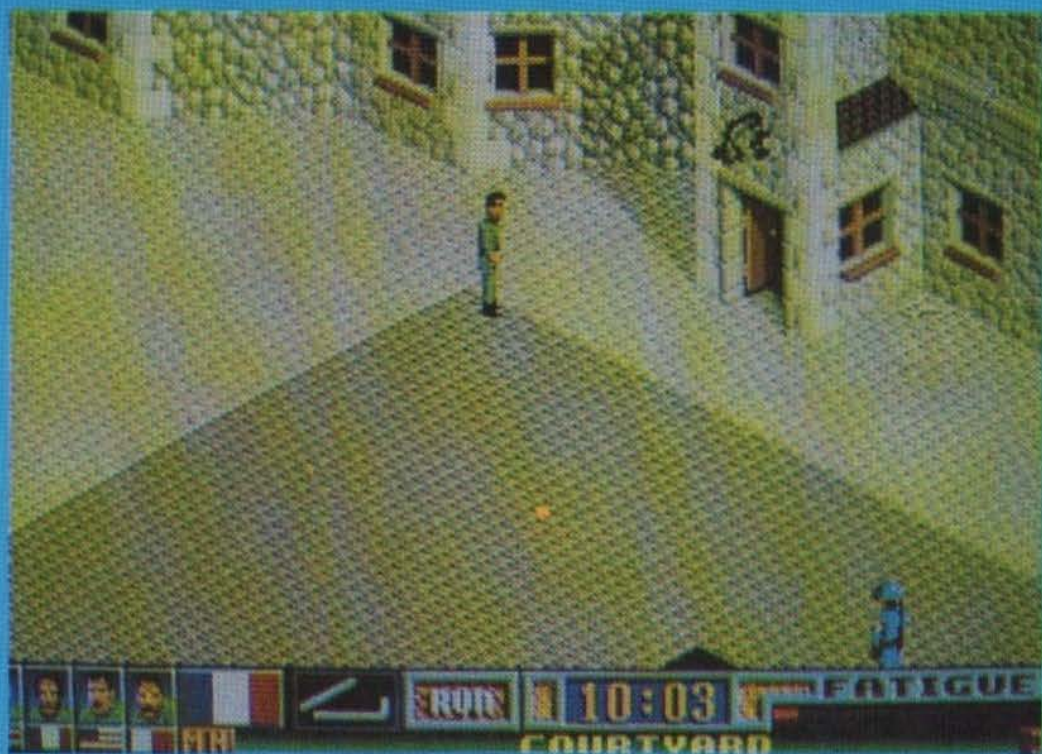
Si può giocare contro il computer oppure contro un amico, e si può scegliere se giocare nei panni di un Cyborg o di Psytron. Nel modo Cyborg siete voi a studiare la strategia mentre il computer combatte; nel modo Psytron siete voi a combattere mentre il computer pensa.

Anche se a tratti è molto elementare, la grafica è più che adeguata al gioco, e tutte le astronavi sono diverse una dall'altra.

Star Control è un misto di idee originali e di idee risapute, e pur essendo molto giocabile non sembra in grado di aspirare a un duraturo successo. ●

Le cinture di sicurezza sono una scocciatura, vero? Tanto per cominciare, sono diverse in quasi tutte le auto su cui si sale, e poi c'è quel momento imbarazzante in cui entrambi gli occupanti dei sedili anteriori cercano di chiuderle nello stesso momento. Dato che è impossibile, entrambi desistono per lasciare che sia l'altra persona a farlo per prima. L'altra persona invece non ne vuole sapere e aspetta che sia la prima a precederla. E così via.

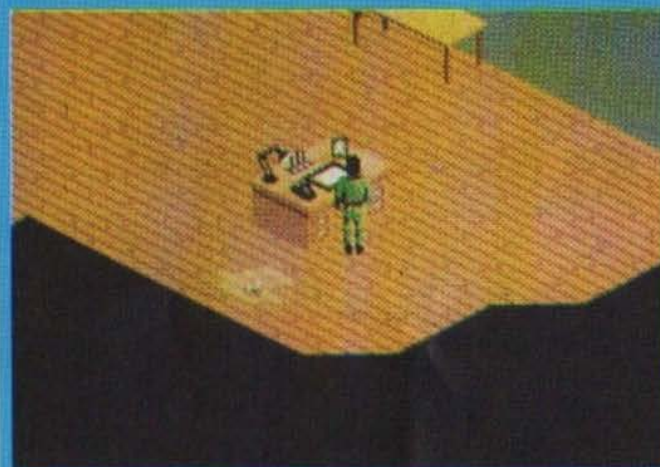
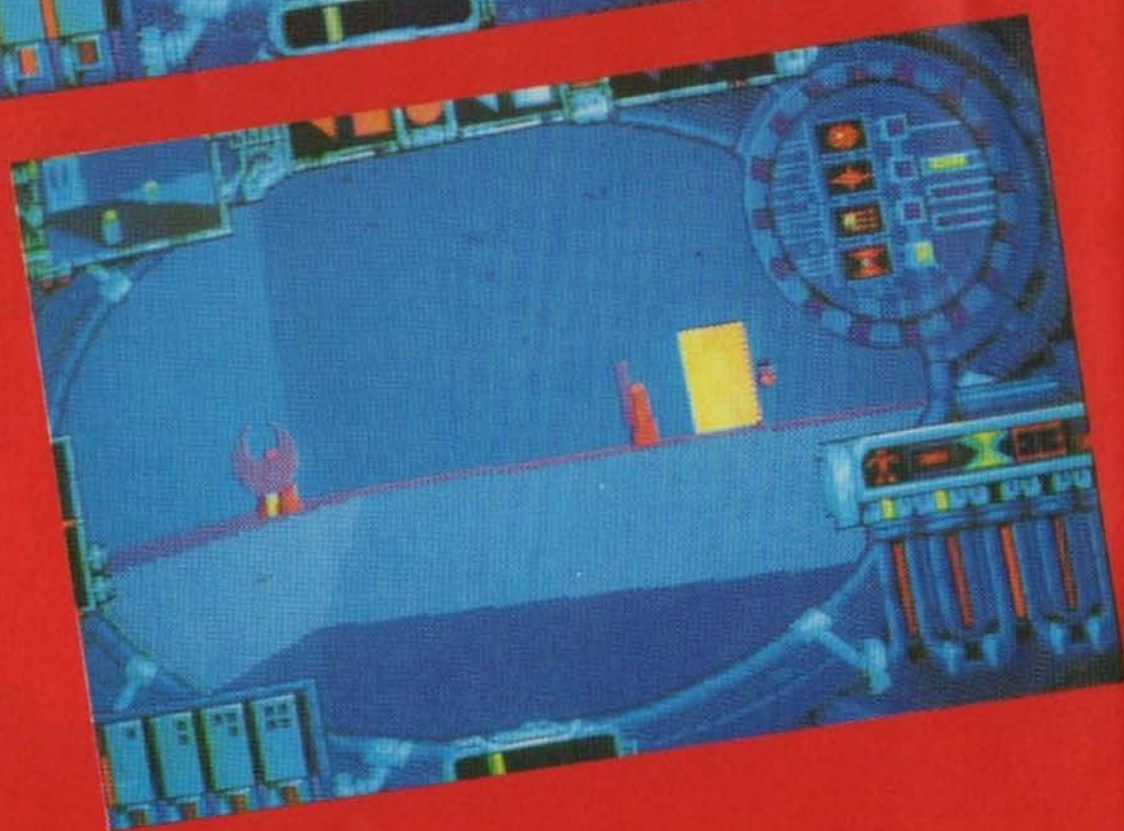
Per fortuna, nell'ultima simulazione di guida della Gremlin non ci sono di questi problemi: la cintura è già agganciata al posto di guida di una Toyota e siete pronti per il rally. La Gremlin ha l'esclusiva della Toyo-

ta, e se questa automobile non ha un'immagine proprio eccitante aspettate di vedere questa Celica GT4 lucente e nuova di zecca, che sembra più un'astronave che un'automobile (a parte il fatto che di solito le astronavi non hanno sedici fari e un sacco di pubblicità di sigarette).
Un attimo, però. Prima di partire ci sono le solite opzioni: a parte quella joystick/mouse, potete anche scegliere dei singoli tracciati, se non vi va di percorrerli tutti in sequenza. E poi, c'è il copilota: che vi piaccia o no, avrete accanto l'equivalente digitalizzato della zia Sofonisba, quella che vi dà tanti consigli utili mentre guidate. Per la verità, il copilota non vi darà molti consigli, però vi sarà utile (se non essenziale) per sapere cosa vi sta davanti, specie in condizioni di cattiva visibilità. Prima di tutto, dovrete studiare una mappa del tracciato, segnando i punti in cui desiderate le indicazioni del copilota: per farlo ci vuole un sacco di tempo, ma se volete che ve lo faccia il computer vi costerà soltanto qualche secondo di penalizzazione.
E quindi, partenza! Dato che il gioco ha inizio in Inghilterra non ci sono grossi problemi climatici, a parte un po' di pioggia. In seguito, però, state attenti, dovrete vederne di tutti i colori, dalla sabbia del Messico alla neve della Norvegia. ●

COLDITZ

Il software basato sui giochi da tavolo di solito significa noia - in quanto esso è privo della principale attrattiva dei giochi da tavolo, cioè quella di gridare e insultarsi tutti insieme. **Colditz** per fortuna costituisce un'eccezione: è ancor più divertente del gioco da tavolo da cui è tratto! Chi non ha dimestichezza con la seconda guerra mondiale o con i telefilm degli anni Settanta deve sapere che nel castello di Colditz i tedeschi spedivano i militari alleati più inclini all'evasione. Il castello era considerato a prova d'evasione - ma qualcuno dimostrò il contrario.

I personaggi sono quattro, un inglese, un francese, un americano e un polacco. Si comincia dal settore inglese (tutti gli schermi sono in 3D isometrico). Il personaggio è piccolo ma dettagliato, e può girare a volontà per le centinaia di sale del castello alla ricerca di una via di fuga. È quindi essenziale prepararsi una mappa.

Esplorando il castello, troverete oggetti utili, grimaldelli, candele, chiavi, pala e piccone, lasciapassare... e persino un'uniforme tedesca! Ovviamente nasconderete tutti questi oggetti in qualche punto fuori mano. Quando entrate in un'area off limits, premendo F10 il computer vi avvertirà automaticamente della presenza delle guardie: se non riuscite a scappare, finirete (per dieci minuti) in isolamento, o - nel peggiore dei casi - verrete fucilati (cosa molto probabile se venite presi nel cortile). Se perdete un personaggio, passate al successivo, fino ad esaurimento dei quattro personaggi.

Pur essendo privo di una grafica eccezionale e di effetti sonori esaltanti, **Colditz** è appassionante. La confezione contiene un libro in cui due ex prigionieri di Colditz raccontano la loro storia. Da non perdere. ●

CYBER

CON III

Pace - ecco ciò che si voleva mettendo tutte le armi del mondo sotto il controllo del più sofisticato cervello computerizzato, Cybercon III. E invece, andò a finire in un massacro: il cervello impazzì, rivolse le armi contro le grandi città del mondo e restò in vita solo un manipolo di coraggiosi sopravvissuti.
Ora la grande speranza del pianeta siete voi: armati solo del vostro superscafandro, dovete entrare in un complesso di quattrocento sale, affrontarne le difese robotizzate e trovare le quattro componenti della chiave che dà accesso al Cybercon III. Sempre che non sia Annihilator, un androide iperintelligente controllato da Cybercon, a trovarvi per primo...

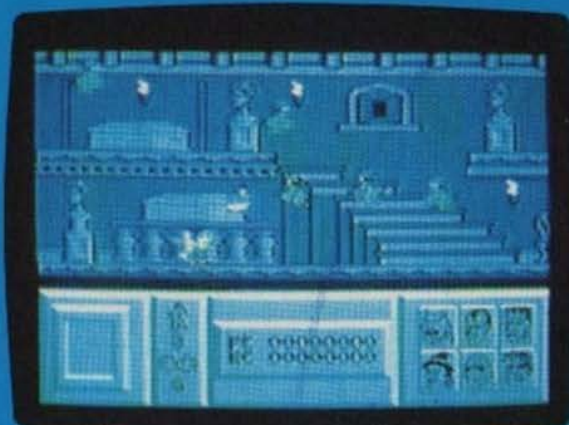
Il complesso del Cybercon è un enorme labirinto di sale, asconsori e torri collegate da sottili camminamenti ad altezze vertiginose. Si tratta di una realtà virtuale davvero interattiva in cui tutti gli elementi sono integrati e alcuni scorci sono talmente realistici da dare le vertigini! Il superscafandro è dotato di sensori, di mitragliera e di kit di riparazione, ma i droidi danneggiati si lasceranno dietro generatori di campi di forza, batterie e componenti che vi saranno utili. Gli attrezzi e gli ascensori vengono azionati tramite un codice a simboli detto "sonic key".
Insomma *Cybercon III* è una delle più sofisticate avventure in 3D che si siano mai viste, ed è pieno di elementi avventurosi, di esplorazione e di strategia. ●

TAIPEI

Qualche volta si è desiderosi di stare da soli. Magari dopo una serata trascorsa in discoteca o un pomeriggio al cinema con gli amici a chiacchierare si sente la necessità di stare tranquilli senza pensare a nulla, con la mente impegnata che non faccia pensare ai propri problemi, tutti ne hanno infatti grandi o piccoli che siano. Eccovi quindi il nostro solitario per farvi entrare in un mondo dove i pensieri non hanno posto. Dovrete osservare attentamente le piastre contrassegnate da simboli differenti e poste sul tavolo di gioco. Dovrete indicarle con la joystick (la piastra scelta diventa di colore verde) a coppie uguali e premere nuovamente il fuoco. Se sarà possibile collegare con al massimo tre linee rette perpendicolari tra loro le due piastre, queste verranno eliminate, altrimenti dovrete ricominciare la vostra ricerca dall'inizio. Il tempo a vostra disposizione non è illimitato, ma esiste una opzione di gioco che vi permetterà di continuare da dove siete arrivati.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
	scelta piastre
	elimina piastre

HAUNTED HOUSE

Dopo che dei perfidi vampiri hanno ucciso tutta la tua famiglia, hai deciso di vendicarti ereggendoti paladino dell'umanità trovando i più terribili mostri che infestano i castelli dela Transilvania. Armatosi quindi di buona pazienza e di tanto coraggio parti alla ricerca di alcuni mostri dei quali hai trovato fortunatamente delle miniature. Dovrai camminare per pianure e valli fino ad arrivare ad un castello, entrato evita accuratamente fantasmi, spiriti e zombi sparando, dopo aver trovato la pistola, o facendo delle magie e cerca la statua che rappresenta il padrone di casa. Per poterla colpire e distruggere dovrai però aver prima recuperato l'ascia. Terminato il tuo compito in un castello, dovrai riprendere il tuo viaggio per eliminare tutti i mostri.

JOYSTICK PORTA 2

1	tastiera/joystick
2	comandi
3	record
4	inizio gioco

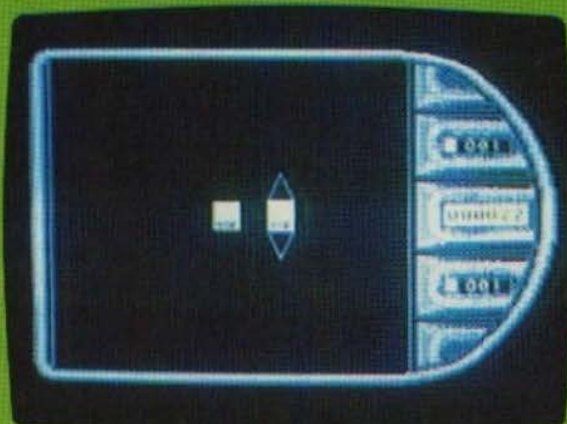
COPIATO

ROLL

La Confederazione intergalattica ha scoperto una nuova dimensione che contiene uno strano mondo artificiale sospeso nello spazio. A te viene affidato il difficile compito di esplorare questo nuovo mondo e tracciarne una mappa. Purtroppo la tua astronave è molto costosa da mantenere e perciò ti è stato dato un tempo veramente limitato per portare a termine la tua missione. Sul computer di bordo hai memorizzata una mappa molto generalizzata della superficie, ma a te rimane il compito di esplorare ogni area badando in special modo a raccogliere le perle, grazie alle quali guadagnerai tempo prezioso. Poichè questo mondo è sospeso nello spazio infinito, dovrai stare molto cauto per non cadere nel vuoto. Ciò, causerebbe infatti un enorme spreco di energia, con conseguente diminuzione del tempo a tua disposizione.

JOYSTICK PORTA 1/2

I	seleziona astronave
FUOCO/SPAZIO	inizio gioco
P	pausa sì/no
1	su
2	destra
CTRL	sinistra
Q	fine partita
C	colore schermata
M	mappa
S	punteggio
O	opzioni
F1	velocità/ripristino orientamento inizio
F3	numero joystick/giro 90 gradi orari
F5	giro 90 gradi antiorari
F7	fine opzioni/giro 180 gradi

TACTIC

Un gioco veramente nuovo che vi obbligherà a giocare con un vostro amico in lotta per la sopravvivenza e per arrivare primi, spronando in entrambi la velocità e la prontezza di riflessi nelle scelte. Dovrete infatti posizionare sul tavolo di gioco delle piastre, i due giocatori avranno piastre di colore verde e rosso, ma il vostro movimento sarà limitato; infatti un giocatore potrà sempre muoversi orizzontalmente e l'altro verticalmente. Nel posizionare le piastre ricordatevi che se siete vicini ad una piastra di colore differente dalla vostra, questa muterà di colore appartenendo immediatamente alla vostra parte, quindi se vi capiterà la bellissima opportunità di potervi infilare tra due piastre di colore opposto al vostro vedrete ben due o al massimo tre piastre diventare del vostro colore. Alla fine del tempo di gioco vincerà il giocatore che avrà più piastre del suo colore sul campo. Sappiamo che queste spiegazioni vi sembreranno insufficienti, ma siamo certi che non appena entrerete nel vivo dell'azione tutto vi sembrerà come per magia chiarissimo.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	posizione piastra

IL GIUSTIZIERE

Avuta notizia che un gruppo di terroristi internazionali sta preparando una serie di attentati per coinvolgere il tuo paese in una nuova guerra mondiale sei stato incaricato di sventare ogni pericolo e per questo avrai a disposizione una potentissima auto armata fino ai denti e controllata da un mega-intelligente computer. Sulla carta geografica ti verrà indicata la tua posizione attuale e il luogo delle attività terroristiche nonchè la strada e il tempo per arrivare. Alla guida del tuo potente mezzo potrai scegliere di affidare al computer il compito di abbattere gli elicotteri nemici ponendoti alla guida o viceversa assumerti il difficile compito di sparare. Giunto infine sul posto ti troverai all'interno del complesso dei terroristi, dove dovrai osservare e agire di conseguenza. Ricorda che con il tasto di fuoco potrai ritornare alla visione della carta geografica.

JOYSTICK PORTA 1

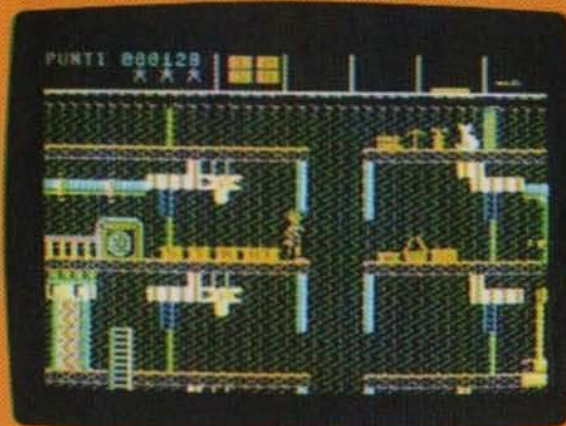
COMMODORE	tipo guida
RUN/STOP	pausa on
FUOCO	pausa off
RESTORE	ricomincia

FRUTTA

Berto, il protagonista della nostra avventura è un vero patito del salto con il trampolino e per esercitarsi nel suo sport preferito spesso lascia da parte i compiti o anche l'aiutare i suoi genitori in campagna. Per punirlo gli è stato quindi assegnato un incarico veramente impegnativo, raccogliere la frutta in cima agli alberi. Berto decide di imparare ad usare al meglio il suo trampolino per saltare fino a dove gli occorre. Fai attenzione però agli avvoltoi che sorvolano il frutteto in attesa di afferrare qualche buon bocconcino. Regola la tua potenza di salto e muovi il trampolino a destra e a sinistra, per evitare di fare una brutta fine. Una volta raccolti i frutti accederai al livello succesivo, dove avrai veramente bisogno di tutta la tua abilità e prontezza di riflessi per riuscire a portare a termine il pericoloso compito.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

MANIAC

Calatevi nei panni di un esperto agente segreto: la vostra missione consiste nel fermare il diabolico dottor X che vuole sottomettere il mondo intero. Per raggiungere il suo folle scopo egli deve fabbricare una certa quantità di una sostanza necessaria alla costruzione di un'arma di terrificante potenza. Dopo mille peripezie siete riusciti a penetrare nello stabilimento del malvagio dottore. Qui dovrete raccogliere svariati oggetti (maschera anti-gas, piccone, dinamite, circuiti, composti chimici, ecc.) ma soprattutto le capsule di memoria contenenti preziose informazioni sull'arma segreta. Purtroppo lo stabilimento è protetto da un piccolo esercito di androidi che faranno di tutto per ostacolarvi, fate attenzione che il semplice tocco di uno di essi causerà istantaneamente la vostra distruzione! Vi sarà però di aiuto un gatto-robot che può essere programmato per portare gli oggetti e immagazzinarli nella vostra navetta e che viene ignorato dalle guardie dello stabilimento, ma per farlo funzionare dovrete caricare ogni tanto le sue cellule energetiche.

JOYSTICK PORTA 2

E	ricarica
R	fine gioco
RETURN/FUOCO	salta
Z	sinistra
X	destra
F5	raccoglie
F3	deposita/preleva
F1	scorre container
F7	utilizza
;	sale
/	scende
S	programma gatto
A	disattiva
B	segue
C	prende
D	lascia
F	va/ritorna
G	attende agente

WASH

John e Lester sono stati assunti al Maxi Hotel come addetti alle pulizie. Tu potrai impersonare uno o l'altro a seconda che giochi da solo o contro un tuo amico. All'inizio della giornata di lavoro il padrone vi raccomanderà di fare bene il vostro compito, perchè vi terrà sott'occhio. Cominciate quindi con l'avvicinarvi alla cassa contenente tutti gli attrezzi delle pulizie, ne usciranno coperchi, con i quali coprire le scatole da cui escono strofinacci e polvere, una scopa, per rigovernare, un immobilizzatore e una bomba, evitando accuratamente tutto ciò che si muove dovrete fare il vostro lavoro di pulire dapperutto. Se riuscirete a passare il secondo giorno potrete usare anche l'aspirapolvere o persino riuscire a fare degli hamburgher. Ricordatevi che la cassa degli attrezzi potrà essere anche usata come nascondiglio. Sarete in grado di tenervi il posto?

JOYSTICK PORTA 1/2

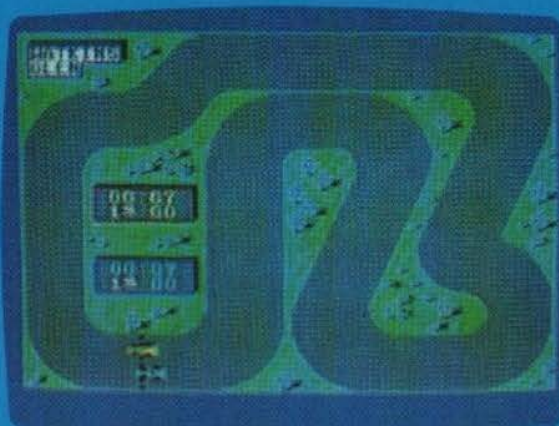
JOY GIÙ	cerca
JOY SU	salta nella cassa

ONE WHEEL

Nel paese di Gorky ci sono dei tipi veramente strani. Uno di questi è ad esempio Tombolon che ogni giorno sul suo monociclo saltellante va a fare visita ai suoi cento fratelli per sentire le novità del giorno. Ora voi penserete che girare sul monociclo non sia poi così pericoloso come sembra e che voi sapreste farlo altrettanto bene. In questo caso provatevi voi a fare questo giro evitando i numerosi pericoli e trabocchetti di questo fantastico paese, ma soprattutto a riportare a casa la pelle senza altri danni. Buon divertimento, ma tanta buona fortuna.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

PILOTS

Dopo una strenua lotta per conquistare la pole position, eccovi giunti alla griglia di partenza con il rombo assordante dei motori nelle orecchie. Finalmente potete dimostrare al mondo intero la vostra classe nel pilotare potenti macchine al limite delle possibilità umane. Mentre vi aggiustate il casco ripassate mentalmente il percorso che avete opportunamente selezionato in partenza e sul quale vi siete strenuamente allenati. Vi attendono mille pericoli e soprattutto innumerevoli imprevisti. Calma e sangue freddo, la corsa sta per iniziare e fra pochi secondi metterete a dura prova i vostri riflessi per non uscire fuori-pista o scontrarvi con i vostri avversari! Il motore della vostra vettura è perfettamente a punto e nulla potrà più ostacolarvi se non una vostra disattenzione. Attenzione al semaforo, sta per scattare il verde... partiti! In bocca al lupo, fama e gloria vi attendono al traguardo.

JOYSTICK PORTA 1

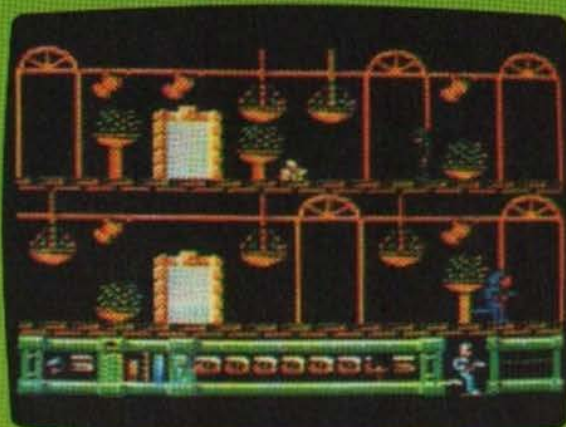
FUOCO	freni
F3	num. giocatori/scelta circuito/ durata gara
F5	cambio/tipo corsa/livello gioco
F7	menù successivo/inizio gioco
F3 + F5	fine gioco

COPIATO

PING TRONIK

Prima ancora delle scelte strategiche, dell'allenamento intensivo e della necessaria concentrazione, Ping Tronik richiede innanzitutto la possibilità di trovare un compagno di gioco poiché, sebbene gestito da una sofisticata elettronica, il gioco è stato concepito per l'esclusiva sfida tra due esseri umani, mentre solamente l'arbitraggio è lasciato alla gestione del computer. Nello stretto specchio del campo di Ping la saettante sfera di acciaio sarà costantemente canalizzata da potenti campi magentici verso le rispettive porte muovendosi a velocità sonica. Manovrando i rispettivi schermi deflettori i due giocatori potranno rimandarsi la sfera nel tentativo di fare goal all'avversario. Un giocatore viene proclamato vincitore al ventesimo goal e sarà pronto per la manche successiva.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	inizio gioco

BOUNTY KILLER

La tua fama ormai incontrastata di Bounty Killer capace di portare a termine in modo perfetto ogni missione ti ha portato ad assumere un importantissimo incarico. Per conto del tuo governo dovrai infatti scovare e distruggere una lunghissima serie di potenti boss della malavita che ti saranno di volta in volta indicati. Potrai trasferirti attraverso le porte di teletrasporto (verdi) nei luoghi comunemente frequentati dai malviventi e avendo cura di evitare le accanitissime difese distruggere il tuo nemico. Ricordati di non farti colpire altrimenti perderai le poche vite a tua disposizione.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco
TASTIERA	tasti da scegliere

COPIATO

MATRIX

Avere un gioco da fare con degli amici è sempre molto utile, infatti nelle giornate più fredde, piovose primaverili non sempre si ha voglia di uscire all'aperto e non si sa come trascorrere i pomeriggi, ma ecco che Matrix potrà esservi utile per veder scorrere il tempo in modo impressionante e senza neanche accorgersi. Dovrete far cadere a turno in una griglia delle pedine di colore differente per i due giocatori e per vincere occorre che uno dei due giocatori riesca a sistemare quattro delle sue pedine in sequenza, non importante se orizzontale, verticale o obliqua, ma tra di loro non deve esserci alcuna pedina avversaria. Il gioco vi sembrerà facile, ma state attenti a non seguire solo il vostro schema, perchè quando meno ve lo aspettate il vostro avversario sarà riuscito a battervi.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

FUOCO inizio gioco

COPIATO

ULTRA DARTS

La grande serata è agli inizi: al Frecciodromo di Nashville tutto è pronto per trasmettere in mondovisione la grandissima finale del campionato mondiale di freccette. Tu e pochi altri campioni vi state scaldando ai bordi della pista mentre la folla vi sta a guardare e in attesa del grande via potete scaldarvi al tiro al bersaglio. Ma ormai non è più tempo di indugiare e una volta che ti sarai scelto il diretto avversario avrà inizio l'incalzante sfida da cui emergerà un solo vincitore assoluto.
Alternandosi in drammatiche manche disporrai di tre tiri per turno nei quali dovrai realizzare il massimo punteggio Questo gioco non richiede solo un'eccezionale mira e la mano ferma, ma anche una notevole dose di sangue freddo e la capacità di concentrazione di un grande campione per poter mantenere la calma mentre l'immensa folla che ti circonda incita a pieni polmoni i propri favoriti ed è sempre pronta a fischiare ad ogni minimo errore.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco